

TARMO VIRTA, ANITA ELISABET FRANZÉN VAI JENNA SUSANNA PÄÄTALO?
HAHMOJEN NIMEÄMISEN PERUSTEET LIVEROOLIPELEISSÄ

Suomen kielen
kandidaatintutkielma
Oulun yliopisto
13.1.2017

Jenna Vikman

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Aihe ja tutkimuskysymykset	1
1.2. Liveroolipelaaminen	2
1.3. Aikaisempi henkilönnimien nimenantoperusteiden tutkimus	4
1.4. Kirjallisuusnimistön tutkimus	7
2. SUOMALAINEN NIMISTÖ	9
3. AINEISTO JA MENETELMÄ	11
3.1. Aineisto	11
3.2. Menetelmä	13
4. ANALYYSI	15
4.1. Etunimet	15
4.2. Sukunimet	20
4.3. Yhteenveto	23
5. PÄÄTÄNTÖ	29
LÄHTEET	31
LIITTEET	

1. JOHDANTO

1.1. Aihe ja tutkimuskysymykset

Kaikissa kielissä ja kulttuureissa käytetään nimiä. Nimien avulla on helppo puhutella yksilöä joutumatta kuvailemaan häntä monisanaisesti, ja siksi ne ovat välttämättömiä tehokkaassa kommunikoinnissa. Toisaalta nimiin liittyy myös paljon tunteita: niihin liitetään erimerkiksi sellaisia tärkeitä asioita kuten identiteetti, historia, sukulaisuus ja valta. (Ainiala, Saarelma & Sjöblom 2008: 9.) Liveroolipeleissäkin (ks. luku 1.2.) nimet ovat tärkeässä asemassa juuri näistä syistä.

Kandidaatintutkielmassani tutkin hahmojen etu- ja sukunimien antamisen perusteita kolmessa oululaisessa realistisessa liveroolipelissä. Keräsin aineistoni haastattelemalla kyseisten pelien pelinjohtajia. Liveroolipeleissä hahmot erotetaan toisistaan nimien avulla. Identifiointi on perinteisesti nähty myös henkilönnimien päätehtävänä. Lisäksi liveroolipelihahmojen nimistö tuo pelin tarinaan ja hahmojen juoniin sekä identiteettiin uusia merkityksiä, kuten kirjallisuusunimistökin. (Ainiala ym. 2008: 162, 332.) Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

- Millä perusteilla liveroolipelihahmoja nimetään haastatteluaineistoni mukaan?
- Mitä nimeämisessä vältetään?

Hypoteesini mukaan nimeäjän oma mielikuva nimestä vaikuttaa siihen, millaiselle hahmolle se annetaan. Erityisen viattomalle hahmolle voitaisiin antaa nimeksi esimerkiksi *Aino* tai *Maria*. Perheenjäsenille annetaan luultavasti samanteemaisia tai samankuuloisia nimiä, esimerkiksi sisarushahmojen nimet voisivat olla *Kyllikki* ja *Mielikki*. Raamatulliset nimet ovat tulleet Suomessa näkyvästi käyttöön jo 1600-luvulla, eikä niiden suosio ole sammunut (Kiviniemi 1982: 148, 151). Siksi uskon, että uskonnolliset nimet esiintyvät liveroolipeleissäkin. Kaikkien liveroolipelihahmojen uskonnollisilla nimillä ei välttämättä ole juonellista merkitystä, mutta uskoakseni niitä nimiä annetaan erityisesti silloin, kun hahmo tai peli käsittelee uskonnollisia teemoja. Kaikissa aineistoni liveroolipeleissä on uskonnollisia teemoja sisältäviä hahmoja, ja oman kokemukseni perusteella voin myös sanoa, että sellaiset hahmot ovat suhteellisen yleisiä. Kokemukseni mukaan liveroolipeleissä yleensä vältetään samannimisiä hahmoja tunnistamisen helpottamiseksi, ja oletan,

että aineistoni tukee väitettäni. Koska tutkin nimenomaan realistiseen Suomeen sijoittuvia liveroolipelejä, hahmojen nimeämisessä erittäin todennäköisesti seurataan Suomen nimilakia ja muita suomalaisen nimenannon periaatteita.

Kiinnostukseni aiheeseen heräsi, kun olin kirjoittamassa ensimmäistä omaa liveroolipeleäni loppuvuodesta 2015 kahden muun pelinjohtajan kanssa. Hahmojen nimeäminen tuntui vaikealta, ja silloin aloin pohtia, miten muut pelinjohtajat nimeävät hahmonsia. Suomessa liveroolipelihahmojen nimeämisestä ei ole tietääkseni tutkittu aikaisemmin, vaikka liveroolipelaaminen on tullut Suomeen jo 1980-luvulla (Westerlund 2016). Tutkimukseni tavoitteena on aineistoni puitteissa esitellä liveroolipelihahmojen nimeämisen perusteita mahdollisimman kattavasti sekä avata tieteellinen keskustelu aiheesta.

1.2. Liveroolipelaaminen

Liveroolipelaaminen eli larppaaminen (engl. *Live Action Role-Playing Game*) on harrastus, joka on syntynyt itsenäisesti samoihin aikoihin 1980-luvun alussa sekä Pohjois-Amerikassa, Australiassa että Euroopassa (Brolund, Hitchens, Kavakli & Tychsen 2006: 256). Suomeen liveroolipelaaminen rantautui 1980-luvun loppupuolella. Liveroolipeleissä eläydytään omaan hahmoon pukeutumalla ja käyttäytymällä hahmon tavoin. Pelinjohtaja tai -johtajat kirjoittavat etukäteen pelin maailman, lähtötilanteen ja suurimmassa osassa suomalaisista peleistä myös hahmot. Kaikilla hahmoilla on juonikuvioita ja kontakteja, joita toiset pelaajat pelaavat. Kontaktit ovat hahmon perheenjäseniä, ystäviä ja niin edelleen. Joissakin peleissä pelaajat kirjoittavat hahmonsia itse. (Westerlund 2016.)

Liveroolipelejä järjestetään vapaaehtoisvoimin, eli kuka vain voi kirjoittaa pelin. Pelinjohtajatkin osallistuvat usein peliin. (Westerlund 2016.) Pelinjohtajalla voi olla samanlainen täysipainoinen hahmo kuin pelaajillakin, mutta joskus pelinjohtajalla on hahmo, jolla ei ole niin paljon juonia ja kontakteja kuin muilla hahmoilla. Näitä kutsutaan pelinjohtohahmoiksi, eikä niihin panosteta niin paljon kuin oikeisiin hahmoihin. Pelinjohtohahmon tarkoitus on antaa pelinjohtajalle mahdollisuus tarkkailla peliä läheltä ilman, että joutuu keskittymään pelaamiseen.

Liveroolipelit ovat kuin näytelmiä ilman käsikirjoitusta ja yleisöä. Pelaajille annetaan hahmot, mutta loput tapahtumat ovat kiinni siitä, mitä hahmot päättävät tehdä. Liveroolipelit eivät ole pelejä siinä mielessä, että niissä olisi voittajia ja häviäjiä. Pelaajan suoritusta ei mitata, vaikka hahmolla olisikin tiettyjä tavoitteita pelissä. (Talvitie 1997: 9.) Liveroolipelejä on lukuisia eri genrejä. Pelit voivat sijoittua niin historiaan kuin nykypäivään ja tulevaisuuteenkin, sekä kuvitteellisiin maailmoihin. (Westerlund 2016.) Pelin maailma voidaan lainata suoraan esimerkiksi kirjallisuudesta, elokuvista tai videopeleistä. Tässä tutkielmassa käytän termiä **realistinen liveroolipeli** vastakohtana kuvitteellisiin maailmoihin pohjautuville tai fantasiaelementtejä sisältäville liveroolipeleille. Joskus esimerkiksi historiaan sijoittuvissa peleissä oikeita ihmisiä voidaan kirjoittaa mukaan pelin maailmaan tai jopa pelattaviksi hahmoiksi.

Oulussa on vuodesta 1996 lähtien toiminut Oulun kaupungin tukema nuorisoyhdistys OIEI eli Oulun Interaktiiviset Eläytyjät ry. OIEI antaa jäsenistölleen muun muassa rahallista tukea liveroolipelien järjestämiseen. (OIEI 2016.) Olen ollut mukana OIEI:n toiminnassa vuodesta 2013, ja sitä kautta olen tutustunut oululaisiin pelinjohtajiin ja löytänyt itselleni haastateltavat aineistoani varten (ks. luku 3.).

Liveroolipelejä on tutkittu jonkin verran akateemisesti erityisesti pro gradu -tutkielmissa. Esimerkiksi Lehtonen (2011) on tutkinut verbaaleja ja nonverbaaleja keinoja hahmojen välisten hierarkkisten suhteiden ilmentäjinä, Soanjärvi (2015) on tutkinut pedagogista roolipeliä humanitaarisen oikeuden opetusmenetelmänä ja asennekasvatuksen välineenä, ja Ikonen (2008) on tutkinut liveroolipeliä sanataideohjauksen työvälineenä. Lisäksi esimerkiksi Vartiainen (2010) on väitellyt roolipeliharrastajien yhteisöllisestä käsityöstä ja Montola (2012) roolipeleistä ja arkeen sulautuvista peleistä. Liveroolipeliharrastajat kirjoittavat aktiivisesti esseitä liveroolipelaamisesta, ja niitä julkaistaan muun muassa Knutepunkt¹-kirjoissa.

¹ Knutepunkt on vuosittainen pohjoismaisiin liveroolipeleihin keskittyvä konferenssi, jonka yhteydessä Knutepunkt-kirjat julkaistaan.

1.3. Aikaisempi henkilönnimien nimenantoperusteiden tutkimus

Nimistöntutkimusta, erityisesti henkilön- ja paikannimistön tutkimusta, on tehty Suomessa paljon (Ainiala ym. 2008: 60). Käsittelen tässä luvussa aiempia henkilönnimistön tutkimuksia. Niiden yhtymäkohtia ja eroavaisuuksia omaan aineistooni verrattuna käsitelen analyysin yhteenvedossa luvussa 4.3.

Eero Kiviniemi (ks. mm. Kiviniemi 1982, 2006) on julkaissut lukuisia teoksia nimistöntutkimukseen liittyen. Käytän tutkimuksessani Kiviniemen (2006: 131) luomaa nimenvaalintaperusteiden listaa, johon pohjaan oman aineistoni jaottelun (ks. luku 3.2.). Kiviniemi on laatinut listan vuoden 1979 almanakkaan tehdyn kyselyn perusteella. Kyselyssä saatiin tietoa noin 4 300 etunimen nimenvaalintaperusteesta. Aineistossa ensimmäisten nimien perusteita on noin 2 250 ja jälkinimien perusteita noin 1 760. Prosenttiosuudet ilmaisevat sitä, kuinka suuri osa aineiston etu- tai jälkinimistä on annettu tietyllä perusteella. (Kiviniemi 2006: 130–131.) Omassa aineistossani en erottele ensi- ja jälkinimien antoperusteita (ks. luku 3.2.).

1. Nimi suvusta (1. nimi 28 %, 2.–3. nimi 59 %)
2. Muulla tavoin ilmaistu suku- tai perheyhteys (1. nimi 13 %, 2.–3. nimi 4 %)
3. Muut henkilöesikuvat (1. nimi 20,5 %, 2.–3. nimi 14 %)
4. Nimen kauneus, mieltymys nimeen (1. nimi 18,5 %, 2.–3. nimi 10 %)
5. Nimen käyttöön liittyvät näkökohdat, ongelmattomuus eri kannoilta (1. nimi 7 %, 2.–3. nimi 4,5 %)
6. Nimeen sisältyvän ilmauksen merkitys (1. nimi 5 %, 2.–3. nimi 4 %)
7. Syntymä- tai kastepäivä (1. nimi 4 %, 2.–3. nimi 4 %)
8. Muut valintaperusteet (1. nimi 4 %, 2.–3. nimi 0,5 %) (Kiviniemi 2006: 130–131.)

Miira Elkki käsittelee pro gradu -tutkielmassaan (2013) nimenantajien käsityksiä suomalaisiksi mielletyistä etunimistä sekä niiden nimenantoperusteita. Elkin (2013) tutkimus on laadullista, joten en saa siitä suoraan vertailtavia lukumääriä. Aineistosta nousevat esille nimien luomat mielikuvat vahvuudesta, luonnonmukaisuudesta, suomalaisuudesta ja reippaudesta. Suomalaisiksi mielletyt etunimet koetaan perinteisiksi, vanhanaikaisiksi ja epätrendikkäiksi. Nimissä on esikuvina Kalevalan hahmoja, muita mytologiaan liittyviä hahmoja, romaanien hahmoja, julkisuuden esikuvia sekä sukulaisia. Ymmärrettävästi

myös suomalainen ääntämys ja kirjoitusasu koetaan tärkeiksi suomalaisiksi mielletyissä nimissä.

Minna Haapasaari tutkii pro gradu -tutkielmassaan (2014) pyhäjärvisien lasten etunimien nimenantoperusteita. Aineistoon kuuluu 25 lapsen nimet. Nimen antaminen suvun mukaan korostuu aineistossa, sillä 18 lapselle on annettu jokin nimi suvusta. Vain yhdessä nimessä henkilöesikuva vaikuttaa nimeämiseen merkittävästi, ja viidessä se vaikuttaa vahvistavasti. Aineiston nimisysteemeistä nousee esiin se, että sisarusten nimiksi valitaan sellaisia nimiä, jotka ovat samalta aikakaudelta ja edustavat samaa tyyllisuuntaa. Nimiä yhdistäviä rakenteellisia seikkoja tavoitellaan jonkin verran, mutta samanalkuisia sisarusnimiä ei esiinny Haapasaaren (2014) aineistossa. Sisaruksille on haluttu yleensä sama määrä nimiä. Vanhemmat ovat mieltäneet perinteisiin nimiin, ja liian erikoisia nimiä vältetään. Kauneutta ja hyvää tunnetta nimestä pidetään tärkeänä. Nimen sopiminen lapselle, erityisesti ulkonäön suhteen, vahvistaa nimenvaihtoa muttei ole tärkein peruste. Nimen merkitys vaikuttaa ratkaisevasti vain neljän lapsen nimessä. Nimiyhdistelmän yhteensopivuutta ja etunimien sopimista yhteen sukunimen kanssa pidetään tärkeänä. Haapasaari (2014) kutsuu nimien yhteensovittelua **mallaukseksi**, ja hänen aineistossaan sitä esiintyi lähes kaikissa perheissä.

Pro gradu -tutkielmassaan Miili Wong (2007) tutkii harvinaisten etunimien antoperusteita. Nimeä valitessa mielikuvat kyseisestä nimestä ovat tärkeitä suurimmalle osalle aineiston vanhemmista. Vain 23 %:a nimistä ovat sellaisia, joiden luomilla mielikuvilla ei ole väliä nimeä annettaessa. Sen sijaan nimen merkitys on ensisijainen peruste vain 10 %:ssa tapauksista ja vieraskielisyys vain 6 %:ssa tapauksista. Lapsen ulkonäkö vaikuttaa nimeämiseen noin puolelle vastaajista. Lapsen luonne taas vaikuttaa 28 %:in Wongin (2007) aineiston nimistä. Nimen suomalaisuus on tärkeää 43 %:lle vastaajista, ja kansainvälisyys on tärkeää 8 %:lle. Kirjoitusasun suomalaisuus on tärkeää 27 %:ssa nimistä ja kirjoitusasun kansainvälisyys 12 %:ssa. Harvinaisuus vaikuttaa 84 %:ssa tapauksista: aineiston vanhemmat välttävät muotiniimiä ja suomenkielisessä kalenterissa olevia nimiä.

Päivi Martikaisen pro gradu -tutkielma (2004) käsittelee nimipäivättömiä nimiä. Aineiston nimistä 48 %:a valikoituu niiden harvinaisuuden vuoksi. 42 %:ssa nimistä korostuu nimiin liittyvät mielikuvat. 41 %:ssa nimistä perusteena on systeeminimi sisarusten, vanhempien tai muiden sukulaisten kanssa. Myös nimen alkuperäiskieli on perusteena

41 %:ssa. Martikaisen (2004) aineiston nimistä suurin osa on nimittäin vieraskielisiä, mutta silti tutkimuksen vanhemmat tahtovat antaa nimiä, jotka ovat käyttökelpoisia Suomessa tai kuulostavat suomalaisilta. Mieltymys nimeen vaikuttaa 35 %:ssa tapauksista ja miellyttävä rakenne 33 %:ssa. Esikuvat ja nimikirjat vaikuttavat molemmat 30 %:ssa nimistä. 20 %:a aineiston nimistä annetaan suvun mukaan ja 11 %:a merkityksen perusteella. Muina perusteina mainitaan muun muassa ajankohta, asuinpaikka ja lapsen leppinimi.

Maria Hyväri tutkii pro gradu -tutkielmassaan (2006) vanhoillislestadiolaisten perheiden sisarusarjojen nimisysteemejä. Hyvärin (2006) tutkimuksessa 27 %:ssa perheistä on käytössä selkeä nimisysteemi. Piia Moilasan kandidaatintyö (2016) käsittelee vanhempien etunimien vaikutusta lasten nimeämiseen. Moilasan (2016) aineistossa yhtäläisyyksiä vanhempien ja lasten nimissä ilmenee jopa 101 perheessä (94,4 %), vaikka suurin osa yhtäläisyyksistä onkin tiedostamattomia. Yhtäläisyydet näkyvät eniten viskurilaissa sekä nimien määrässä, mutta myös sisäsoinnussa, äännejonoissa, loppusoinnuissa ja alkusoinnuissa.

Sukunimiä on tutkittu nimistöntutkimuksessa vähän, mutta esimerkiksi Outi Apila tutkii pro gradu -tutkielmassaan (2010) Pudasjärven harvinaisia sukunimiä ja Essi Järvinen (2013) sukunimien herättämiä mielikuvia. Apilan (2010) tutkimus ei ole omalle aineistolleni kovinkaan relevantti, sillä siinä ei käsitellä nimenantoperusteita eikä aineistossani esiinny sukunimiä, joita Apila (2010) käsittelee. Järvisen (2013) tutkimusta sen sijaan voin verrata hieman siihen, millaisia miellyttävinä pidettyjä sukunimiä omasta aineistostani löytyy. Järvisen (2013) tutkimustulosten mukaan esimerkiksi *Elo* ja *Aaltonen* ovat kauniita nimiä sekä opiskelijoiden että eläkeläisten mielestä.

Liveroolipelihahmojen nimeämiseen vaikuttavat hypoteesini mukaan jotkin samat perusteet kuin lapsen nimeämiseen, esimerkiksi sisarusten nimeäminen samalla tavalla tai raamatullisten nimien antaminen (Ainiala ym. 2008: 234, 237). Etunimien osalta tutkimukseni onkin melko lähellä henkilönimistön tutkimusta. Sen sijaan sukunimien osalta henkilönimistön tutkimusta on vaikea soveltaa aineistooni, sillä sukunimiä ei anneta niin kuin etunimiä.

1.4. Kirjallisuusnimistön tutkimus

1900-luvun lopulta lähtien on systemaattisesti alettu tutkia kaupallista nimistöä ja kirjallisuusnimistöä (Ainiala ym. 2008: 60). Kirjallisuusnimistön tutkimuksessa on keskitytty erisnimiin romaaneissa, novelleissa ja runoissa. Tutkimuksissa on saatettu esimerkiksi huomioida se, miten teosten henkilöhahmojen nimet syventävät juonta ja avaavat uusia tulkintoja, mutta systemaattista nimien ja nimijärjestelmien tutkimusta on tehty vähän. (Ainiala ym. 2008: 332.) Esimerkiksi Nitovuoren pro gradu -tutkielman (2015) analyysistä on selkeästi huomattavissa, että *Harry Potter* -sarjan hahmojen nimet liittyvät lähes aina hahmon piirteisiin tai juoniin. Niin kuin jo luvussa 1.1. mainitsin, liveroolipelihahmojen nimissä voi olla sama funktio. Nimen antaminen hahmon piirteiden tai juonten perusteella onkin yksi kategoria omassa tutkimuksessani (ks. luku 3.2.).

Kirjallisuusnimiä on yleensä tutkittu vain lukemalla esimerkiksi jonkin tietyn kirjailijan teoksia, jolloin kirjailijan omat ajatukset ja todelliset nimenantoperusteet saattavat jäädä pimentoon. Siksi halusin itse toteuttaa tutkimukseni haastattelemalla nimeäjiä. Tutkimusmenetelmäni siis eroaa perinteisestä kirjallisuusnimistön tutkimuksesta. Liveroolipelihahmojen nimeäminen on kuitenkin samanlaista kuin kirjallisuuden hahmojen, sillä niillä on samoja funktioita. Siksi on mielestäni luonnollista puhua niin liveroolipelien kuin muidenkin pelien, esimerkiksi rooli- ja videopelien, nimistöstä kirjallisuusniminä. Myös Ripatti käsittää pro gradu -tutkielmassaan (2016) pelihahmojen nimet *The Sims* -peleissä ja *World of Warcraft* -pelissä osaksi kirjallisuusnimistöä.

Ripatin (2016) tutkimat *The Sims* -pelit ovat elämysimulaatiopelejä, joissa pelaaja luo hahmot ja kontrolloi niitä niiden elinkaaren ajan. Pelihahmojen nimet sopivat prototyyppiseen henkilönnimien määritelmään. Ripatin aineistossa lähes kaikki etu- ja sukunimet ovat joko olemassa olevia nimiä tai appellatiiveihin pohjautuvia uusia erisnimiä, jotka muodostetaan kuin tosimaailman nimet. (Ripatti 2016: 11, 18.) Oma aineistoni on samanlainen (ks. luku 3.1.). *The Sims* -peleissä hahmojen nimeämiseen vaikuttavat hahmon ulkonäkö (44 %), sukulaisuussuhde (41 %), luonne (33 %), hahmolle keksitty tarina (25 %), kansallisuus (22 %), hahmon tarkoitus pelissä (12 %), rotu (11 %), sukupuoli (11 %), ikä (6 %), sosiaalinen asema (6 %), aikakausi (6 %) ja elinympäristö (5 %). Pelaajan mieliala (12 %), pelaajan mieltymys nimeen (9 %) ja pelaajan kiinnostuksenkohteet (8 %) vaikuttivat myös nimeämiseen. *World of Warcraft* -pelin maailma (ks. Ripatti 2016) on

kaukana realistisista liveroolipeleistä, joihin tutkimukseni keskittyy. Siksi en vertaa Ripatin (2016) tuloksia *World of Warcraftin* nimistöä oman aineistoni nimiin.

Kaunokirjallisuuden nimistö voidaan Ainialan, Saarelman ja Sjöblomin (2008: 334) mukaan jaotella neljään nimityyppiin reaalimaailman ja sen nimistön suhteen:

1. Autenttiset nimet: reaalimaailmassa on tarkoite, johon nimellä viitataan
2. Realistiset mutta epäautenttiset nimet: nimi on mahdollinen reaalimaailmassa, mutta se viittaa fiktiiviseen tarkoitteeseen
3. Keinotekoiset nimet: nimeä ei esiinny reaalimaailman nimistössä, vaan se on kirjailijan luoma
4. Lainanimet: nimeä ei esiinny reaalimaailman nimistössä, vaan se on lainattu muusta kirjallisesta perinteestä.

Liveroolipeleissä pätee kokemukseni mukaan sama jaottelu kuin yllä olevassa listassa. Realististen liveroolipelien hahmojen nimissä, joihin aineistoni rajoittuu, korostuvat erityisesti realistiset mutta epäautenttiset nimet. Omassa aineistossani (ks. luku 3.1.) tulevat esille myös autenttiset nimet, mutta oman kokemukseni perusteella se ei ole kovin yleistä. Fantasiamaailmaan sijoittuvissa liveroolipeleissä nimistö on tyypillisimmin keinotekoista ja lainattua. Liveroolipelejä on monenlaisia, joten nimityypit voivat yhdistyä eri tavoin. Jaakko Mäntyjärven fantasiaroolipelihahmojen nimeämisoppaassa *Mikä hahmolle nimeksi?* (1989) on erilaisia ohjeita siitä, millaista fantasiapelien nimistön täytyisi olla. Tietääkseni realistisille roolipelinimille ei ole vastaavaa teosta.

2. SUOMALAINEN NIMISTÖ

Aineistossani (ks. luku 3.1.) hahmojen nimet ovat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta suomalaisia. Siksi käsittelenkin tässä luvussa lyhyesti suomalaista nimistöä. Käsittelen lisäksi Suomen nimilakia, sillä hypoteesini (ks. luku 1.1.) mukaan aineistoni nimet noudattavat sitä.

Sanojen tapaan myös nimet voivat lainautua kielestä toiseen. Luultavasti jo esihistoriallisella ajalla suomen kieleen on lainattu etunimiä muista kielistä. Esihistoriallisen ajan henkilönnimistä ei ole paljon tietoa, sillä keskiajalla kristillinen etunimistö hävitti vanhaa nimistöä. Myös vieraskielinen hallinto edisti nimistön muuttumista. Kansan suussa vieraskielisistä nimistä muuntui kuitenkin hyvin suomalaisilta tuntuvia nimiä, kuten *Matti* ja *Lauri*. Siksi monet nimet mielletään suomalaisiksi, vaikka ne eivät alun perin olisikaan suomalaisia. 1800-luvulta alkaen uusia omakielisiä nimiä alettiin esimerkiksi kääntää (*Orvokki* < *Viola*) ja lainata mytologiasta ja runoudesta (*Tapio*). Nykyään kansainväliset ja yleensä englanninkieliset nimet ovat suosittuja. (Kiviniemi 2006: 270–272, 283.)

Nimenantoa säätelee nimilaki. Etunimien kohdalla tärkeimmät osat laista tutkielmani kannalta ovat seuraavat: Jokaisella tulee olla vähintään yksi etunimi. Etunimiä saa olla enintään kolme. Nimeä ei hyväksytä, jos se on sopimaton tai aiheuttaa ilmeistä haittaa. Nimen pitää olla muodoltaan ja kirjoitusasultaan kotimaisen nimikäytännön mukainen, eikä tytölle saa antaa miehennimeä tai pojalle naisennimeä. Etunimeksi ei voi antaa sukunimeä, mutta poikkeuksena on muun etunimen jäljessä oleva *poika-* tai *tytär-*loppuinen nimi. Ensimmäinen nimi ei myöskään saa olla sama kuin sisaruksella tai puolisisaruksella. Oma nimeään voi muuttaa. (Nimilaki 253/1991.) Nykyisin etunimiä tavataan antaa vähintään kaksi. Yksinimisyys on harvinaista sekä pojilla että tytöillä. Pojille annetaan useammin kolme nimeä kuin tytöille. (Kiviniemi 2006: 74.)

Euroopassa sukunimiä alettiin käyttää ensimmäisenä Italian niemimaalla. Etruskit ottivat ne käyttöön jo 600-luvun lopussa tai 500-luvun alussa ennen ajanlaskun alkua ja itaalit 700-luvulla ennen ajanlaskun alkua. Sitä ennen käytössä oli vain yksilönnimiä. Jälkimmäiset nimet olivat ensin patronyymejä, joista kehittyi myöhemmin periytyviä sukunimiä. Sukunimet olivat tarpeellisia, sillä yksilönnimiä oli vähän. Lisäksi sukunimillä

voitiin ilmaista oikeuksia perinnöllisiin oikeuksiin, kuten omaisuuteen. Suomeen sukunimet omaksuttiin muista Euroopan maista, erityisesti Ruotsista, suurvaltakauden aikana. Sukunimen ottivat ensin ylemmät säädyt aatelistosta käsityöläisiin, sitten kaupunkien palkolliset ja tehtaantöläiset ja viimeisenä 1800-luvulla länsisuomalainen maalaisväestö. Itä-Suomen maalaisväestöllä oli oma suomalainen sukunimistönsä jo keskiajalla. (Paikkala 2004: 79–105.) Nykyinen suomalainen sukunimistö voidaan jakaa yhteentoista ryhmään taustansa mukaan:

1. Henkilönnimiin perustuvat: *Andersson* (< *Antti*)
2. Lisänimiin perustuvat: *Partanen*
3. Talonnimiin perustuvat: *Alatalo*
4. Aatelinimet: *Tandefelt*
5. Sivistyneistönimet: *Cygnaeus*
6. Porvaris- ja käsityöläisnimet: *Vikman*
7. Sotilasnimet: *Kuula*
8. Itäiset *nen*-nimet: *Holopainen*
9. Läntiset *Virtanen*- ja *Laine*-tyypin nimet: *Jokinen, Niemi*
10. Muut mallien mukaan muodostetut uudisnimet: *Aarnio, Eloranta*
11. Suomalaistamiskauden käännösnimet: *Kivi* (< *Stenvall*). (Ainiala ym. 2008: 222.)

Suomen nimilaki koskee myös sukunimiä. Aineistoni kannalta tärkeimmät kohdat siitä kuuluvat näin: Jokaisella tulee olla sukunimi. Lapsi saa vanhempien sukunimen, jos vanhemmilla on yhteinen sukunimi. Muussa tapauksessa vanhemmat päättävät, kumman sukunimen lapsi saa. Sisaruksilla tulee olla sama sukunimi. Aviopuolisot voivat ottaa yhteisen sukunimen, tai molemmat voivat pitää oman sukunimensä. Oma sukunimeään voi muuttaa. (Nimilaki 253/1991.)

3. AINEISTO JA MENETELMÄT

3.1. Aineisto

Aineistoni (ks. liitteet 1–3) koostuu 62 hahmon nimestä, jotka keräsin haastattelemalla viittä oululaista pelinjohtajaa (myöhemmin lyhennettynä PJ). Löysin informantit kysymällä haastateltavia OIEI:n Facebook-ryhmästä. Haastattelut pidin syyskuun 2016 aikana Oulun yliopistolla. Litteroin haastattelut erittäin karkealla transkriptiolla. En ole merkinnyt esimerkiksi *η*-äännettä tai loppukahdennuksia suomalais-ugrilaisen tarkekirjoituksen mukaisesti, sillä analyysini fokus on haastattelujen sisällössä. Merkitsen taukoja pilkulla ja merkitsen lausuman loppuun pisteen tai huutomerkkin. Hakasulkujen sisään olen lisännyt omia tarkennuksiani.

Informantit tiesivät, että aion tutkia liveroolipelihahmojen nimistöä. Ehdokkaita haastateltaviksi oli useita, eivätkä kaikki nimet olisi mahtuneet kandidaatintutkielmaan, joten minun täytyi rajata tarjontaa heti. Ensimmäisenä rajasin pois fantasiapelit, koska niissä nimistö on erilainen kuin realistiseen maailmaan sijoittuvissa liveroolipeleissä ja mielenkiintoni kohdistui nimenomaan realistisiin nimiin. Lisäksi fantasianimistö pohjautuu usein vieraisiin kieliin (ks. Mäntyjärvi 1989), ja itse halusin tutkia nimiä suomalaisessa kontekstissa. Haastatteluissa (ks. liite 4) käytiin läpi pelin hahmojen nimet yksi kerrallaan. Lisäksi kysyin yleisiä kysymyksiä muun muassa pelin maailmasta ja tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä hahmojen nimistä.

Lopulta valitsin aineistokseni nimiä kolmesta eri liveroolipelistä. PJ1 ja PJ2 järjestivät *Kymmenen Virran Maa* -liveroolipelin kesäkuussa 2012, PJ3 ja PJ4 järjestivät *Rakkauden kesä '67* -pelin myös kesäkuussa 2012, ja PJ5 on järjestänyt *Kortee, Lammi ja Voronova* -pelistä kaksi osaa: ensimmäisen huhtikuussa 2012 ja toisen huhtikuussa 2016. Haastattelut tehtyäni huomasin, että kaikkien pelien maailmat sijoittuvat Ouluun. *Kymmenen Virran maa* -peli sijoittuu 1930-luvulle *Esteri Virta* -nimisen hahmon syntymäpäiville, jonne kokoontuu koko Virran suku. *Rakkauden kesä '67* -pelissä 1960-luvun nuoret kokoontuvat erimielisyyksistään huolimatta viettämään aikaa yhdessä. *Kortee, Lammi ja Voronova* -pelisarja sijoittuu 2010-luvun asianajotoimistoon.

Rajasin aineistostani pois hahmot, jotka eivät ole suomalaisia: *Rakkauten kesä '67* -pelistä yhden amerikkalaisen vaihto-oppilashahmon ja *Kortee, Lammi ja Voronova* -peleistä kaksi venäläistä hahmoa. Hyväksyin aineistooni yhden englanninkielisen ja yhden ruotsinkielisen nimen, sillä hahmot ovat suomalaisia. En rajannut pois pelejä, joissa hahmoilla on vain yksi etunimi sekä sukunimi, sillä omasta kokemuksestani tiesin, että monet pelinjohtajat eivät anna hahmoilleen toisia nimiä ollenkaan. *Kymmenen Virran Maa* -pelissä hahmoilla on vain etu- ja sukunimi. Kahdessa muussakin pelissä on joitakin hahmoja, joilla on vain yksi etunimi.

Rakkauten kesä '67 -pelin aineistosta poistin yhden hahmon, jolle nimen antoi hahmon pelaaja², eivät PJ:t. Pelinjohtajat kirjoittivat kyseiselle hahmolle veljen, jolla on sama sukunimi. Tätä sukunimeä en tietenkään voinut ottaa mukaan aineistooni, vaikka hahmon etunimet otinkin. Lisäksi PJ:t 1 ja 2 eivät muistaneet yhden sukunimen antoperusteita eivätkä PJ:t 3 ja 4 yhden etunimen antoperusteita. Näitäkään en ottanut aineistossa huomioon, vaikka hahmojen muut nimet otin. Osalle hahmoista annettuja lempinimiä en käsittele, sillä lempinimiä on vain muutamia.

Aineistossani on yksi yhdistelmä-sukunimi. PJ5 antoi erilliset perustelut kummallekin osalle nimeä, joten laskin sukunimen aineistooni kahtena sukunimenä. *Kortee, Lammi ja Voronova* -pelissä on yksi hahmo, joka on muuttanut nimensä. Laskin aineistooni sekä vanhat että uudet nimet, mutta en samana pysynyttä ensimmäistä etunimeä kahdesti. Annetut omat sukunimet tapauksissa, joissa hahmo on ottanut aviopuolisonsa sukunimen, laskin mukaan. PJ:t 3 ja 4 sekä 5 ovat antaneet sekä vahingossa että tarkoituksella saman pelin eri hahmoille saman etunimen samoilla perusteilla. Tällöin laskin nimet erillisinä.

Lopulta aineistooni tuli etunimiä 104 kappaletta ja sukunimiä 46 kappaletta. Etunimien antoperusteita on 168 ja sukunimien antoperusteita 63. Sukunimiä on huomattavasti vähemmän, sillä suurimmalla osalla hahmoista on kaksi tai kolme etunimeä. Peleissä on jonkin verran sukulaishahmoja, jolloin perustelut sukunimen antamiselle ovat tietenkin samat, ja laskin ne vain kerran. Aineistossani etunimille on myös enemmän antoperusteita

² *Rakkauten kesä '67* -pelissä oli alun perin tarkoituksena, että pelaajat kirjoittaisivat omat hahmonsensa. Vain yksi pelaaja kirjoitti hahmon, mutta hahmo nimineen otettiin peliin sellaisenaan, kun pelinjohtajat päättivät kirjoittaa hahmot itse.

nimeä kohden kuin sukunimille. Aineistoni on kuitenkin sen verran pieni, etten kokenut mielekkääksi erotella ensimmäisten nimien ja jälkinimien antoperusteita.

3.2. Menetelmä

Olen jaotellut etunimien ja sukunimien valintaperusteet omiin listoihinsa. Etunimien valintaperusteet 1, 2, 4 ja 5 sekä sukunimien perusteet 1, 3 ja 4 pohjautuvat Kiviniemen (2006: 131; ks. luku 1.3.) nimenantoperusteiden listaan, mutta olen muokannut ne live-roolipelien kontekstiin sopiviksi. Loput perusteet olen nimennyt aineistostani itse.

Etunimien perusteet olen jaotellut seuraavalla tavalla:

1. Suku- tai perheyhteys ilmaistu hahmon nimessä: esimerkiksi samanteemaiset tai -kuuloiset etunimet vanhemmilla tai sisaruksilla
2. PJ:n henkilöesikuvat: esimerkiksi fiktiivisen hahmon tai PJ:n sukulaisen etunimi annettu hahmolle
3. PJ:n mielikuva nimestä sopi hahmolle: esimerkiksi viaton etunimi annettu viattomalle hahmolle
4. PJ:n suhtautuminen nimeen: suosikki- tai inhokkinimi annettu hahmolle
5. Nimeen sisältyvän ilmauksen merkitys hahmon piirteiden tai juonten kannalta: esimerkiksi *Onni* annettu nimeksi onnekkaalle hahmolle
6. Uskonnollisuus: uskonnolliselle hahmolle annettu uskonnollisuutta ilmaiseva etunimi
7. Tosielämästä lainattu nimi: tosielämän henkilö muutettu hahmoksi, jolloin etunimi pidetty samana
8. Nimen pituus: hahmolle sopi lyhyt tai pitkä etunimi
9. Nimen tavallisuus: hahmolle sopi tavallinen etunimi
10. Nimen erikoisuus: hahmolle sopi erikoinen etunimi
11. Nimen kansainvälisyys tai vieraskielisyys: hahmolle sopi kansainvälinen tai vieraskielinen etunimi
12. Nimi on sisäpiirin vitsi tai viittaus kulttuurituotteeseen: hahmolle annettu etunimi esimerkiksi kappaleen mukaan
13. Nimi sopi jo aiemmin päätettyyn nimeen: hahmolle annettu etunimi, joka sopi rakenteeltaan tai äänneasultaan aiemmin päätettyyn nimeen.

Sukunimien perusteet olen jaotellut seuraavalla tavalla:

1. PJ:n henkilöesikuvat: esimerkiksi fiktiivisen hahmon tai PJ:n sukulaisen sukunimi annettu hahmolle
2. PJ:n mielikuva nimestä sopi hahmolle: esimerkiksi kaunis sukunimi annettu kauniille hahmolle
3. PJ:n suhtautuminen nimeen: suosikkiniimi annettu hahmolle
4. Nimeen sisältyvän ilmauksen merkitys hahmon juonten kannalta: esimerkiksi *Pouta* meteorologin sukunimenä
5. Tosielämästä lainattu nimi: tosielämän henkilö muutettu hahmoksi, jolloin sukunimi pidetty samana
6. Nimen pituus: hahmolle sopi pitkä tai lyhyt sukunimi
7. Nimen tavallisuus: hahmolle sopi tavallinen sukunimi
8. Nimen erikoisuus: hahmolle sopi erikoinen sukunimi
9. Nimen vieraskielisyys: hahmolle sopi vieraskielinen sukunimi
10. Paikallisuus: hahmolle valittu sukunimi, jota esiintyy hahmon kotipaikkakunnalla
11. Nimi on sisäpiirin vitsi tai viittaus kulttuurituotteeseen: hahmolle annettu nimi esimerkiksi kappaleen mukaan
12. Nimi sopi jo aiemmin päätettyyn nimeen: hahmolle annettu sukunimi, joka sopi rakenteeltaan tai äänneasultaan aiemmin päätettyyn nimeen.

Listat eroavat toisistaan hieman. Suku- tai perheyhteyden ilmaiseminen sukunimissä on itsestäänselvyys, varsinkin kun aineistossani ei ollut hahmoja, joilla olisi sama sukunimi mutta jotka eivät olisi sukua keskenään. Sukunimissä ei myöskään ilmaistu uskonnollisuutta tai nimen kansainvälisyyttä. Sukunimissä on lisäksi perusteena paikallisuus, jota ei etunimien avulla aineistossani ilmaistu, vaikka sekin olisi mahdollista (esimerkiksi *Inari* tai *Salla* Lapista kotoisin olevalle hahmolle).

Jotkut perusteet ovat melko lähellä toisiaan. Esimerkiksi PJ:n mielikuva nimestä voi olla muodostunut henkilöesikuvan vaikutuksesta. Sellaisissa ja vastaavissa tapauksissa jaotelin nimen kaikkiin kategorioihin, jotka PJ:t mainitsivat. Lisäksi esimerkiksi nimen tavallisuus ja erikoisuus nimeämisperusteina liittyivät usein hahmon juoniin tai taustaan. En kuitenkaan yhdistänyt sellaisia tapauksia 5:nteen etunimien nimeämisperusteeseen, sillä halusin erottaa nimen kirjaimellisen merkityksen vuoksi nimeämisen täysin omaksi perusteekseen Kiviniemen (2006) tuloksiin vertailun vuoksi.

4. ANALYYSI

Tässä luvussa käsittelen ensin etunimien ja sitten sukunimien antoperusteet. Etenen järjestyksessä yleisimmistä perusteista vähiten yleisiin. Lopussa teen yhteenvedon, jossa tarkastelen hypoteesieni toteutumista sekä vertailen omia tuloksiani aiemmin esittelemiini tutkimustuloksiin.

4.1. Etunimet

Yleisimmäksi nimenantoperusteeksi etunimien kohdalla nousivat PJ:n henkilöesikuvat. Perustetta käytettiin 27 kertaa. Esikuvina toimivat PJ:t itse (1), perheenjäsenet (2), sukulaiset, ystävät ja tuttavat, luokkakaverit, historialliset henkilöt (3), taiteilijat, Raamatun hahmot (4), muun kirjallisuuden ja populäärikulttuurin hahmot (5) sekä yhdessä erikoistapauksessa epämiellyttäväksi koettu henkilö (6).

- (1) PJ3: *Inkeri* on **mun kolmas nimi** (*Inkeri*).
- (2) PJ5: -- ja se on ihan sen takia et mulla oli ihan hirvee ikävä **mun siskoo** sillä hetkellä (*Susanna*).
- (3) PJ2: *Taistohan* oli siis perheen tuota virallinen, petturi. se oli tota lähteny sitten rakentamaan Neuvostoliittoa eli tää tuli ihan suoraan tuosta **Taisto Sini-salosta** tai tämmösestä ylipäänsä, tämmösestä taistolaisuudesta -- (*Taisto*).
- (4) PJ2: no *Juudithan* on **Raamatussa** tosi semmonen vahva nainen nii sit *Juudit* oli nimenomaan se sisko, siskoista se joka oli niinkun, lähteny lätkimään ja sit itse asiassa menestynyt -- (*Juudit*).
- (5) PJ4: tähän on siis tämä hahmo nimetty ***Salkkareiden Seppo Taalasmaan*** mukaan -- tämän hahmon yksi pääpointti oli se että se tuota nuinniin oman isänsä ja isoisänsä jalanjäljissä, harrasti pontikankeittoa. --
PJ3: -- tähän saattoi vaikuttaa muun muassa se että olin joitakin, joita- joitakin hetkiä aikaisemmin [PJ4:lle] vieny, joksikin lahjaksi semmoisen pullon johon olin tehny oman etiketin että: "*Sepon ponu*" (*Seppo*).
- (6) PJ5: se, todennäköisesti on joku semmonen pieni sadismi, heräs mussa koska mä mietin niitä nimiä tälle hahmolle vähän sitä kautta että no, **tunnenko mä ketään joka on ollu ihan täys kuspää, mua kohtaan**. -- *Marcus* -- veti mua turpaan -- niin että mulla murtu nenä kahesta kohti. ja, se tuota, se oli jotenki semmonen että hei, no näin kävi mutta eikös tästä ois niinku aika vähän niinku kasvaa erroon joten otetaanpas tämä *Marcus* nyt ja kirjetetaan ehottomasti se seellä [c] että nyt niinku antaa tämänki asian olla ja luodaan tälle tota *Marcus*-nimelle joku vähän niinku parempi yhtymäkohta kuin että hmm, kukahan on ollu paskamainen mua kohtaan -- (*Marcus*).

Suku- tai perheyhteyttä ilmaistiin yhteensä 22 etunimessä. Jotkut yhteydet olivat näkyviä kaikille pelaajille, eli tällöin samalla tavoin nimetyt hahmot olivat molemmat pelissä. Jotkut yhteyksistä taas olivat näkyviä vain hahmon pelaajalle, eli sukuyhteys kirjoitettiin hahmon taustatarinaan, vaikkei toista hahmoa ollutkaan pelissä mukana. Näkyviä yhteyksiä olivat samanteemaiset tai -kuuloiset sisarusnimet, esimerkiksi *Johannes* ja *Esteri* (Raamattu), *Urho* ja *Tarmo* (piirteet) sekä (*Jouni*)³ *Kalevi* ja *Tuula Anneli* (sama määrä tavuja sekä etu- että jälkinimissä). Aineistossa oli myös yksi sukuyhteys, jossa serkuksille oli annettu teemallisesti yhteensopivat nimet (*Maria* ja *Luukas*). Pelissä näkymättömiä yhteyksiä oli jonkin verran vähemmän kuin näkyviä. Seuraavissa esimerkeissä lihavoitin sen hahmon nimen, joka oli pelissä. Pelissä näkymättömiä sukuyhteyksiä olivat samankuuloiset sisarusnimet (*Amanda*, ***Alina***, *Auri* ja *Aada*), samankuuloiset nimet vanhemmalla ja lapsella (äiti *Matleena* ja tytär ***Seleena***), samanteemaiset nimet vanhemmalla ja lapsella (isä *Luukas* ja poika ***Matteus***), sama nimi vanhemmalla ja lapsella (*Margietha*) sekä *poika-* ja *tytär -*loppuiset nimet (7).

- (7) PJ5: ja *Jaakontytär* tulee ihan siitä että ***Vilman isä*** on suomalainen ***Jaakko Hietaranta***, ja mää halusin sen, tuota, *Vilman* isän ehottomasti niinku kuulumaan siihen *Vilman* koko nimmeen – – (*Jaakontytär*).

Nimen tavallisuudella perusteltiin nimen valintaa 21 kertaa. Tavallisia nimiä valittiin silloin, kun hahmon ei kuulunut erottua muiden hahmojen joukosta nimensä takia. Aineistostani löytyy 4 tavallisuuden vuoksi annettua nimeä, jotka ovat Väestörekisterikeskuksen suosituimpien nimien listalla (2017a): *Johannes*, *Ilmari*, *Maria* ja *Johanna*. Tavallisen nimen avulla ilmaistiin esimerkiksi hahmon taustaa (8). PJ:t myös tavoittelivat peiliinsä realistisuutta valitsemalla myös tosimaailmassa yleisen nimen (9).

- (8) PJ2: ja sit toi, tota toi *Leena* ni, mun mielestä jotenki ko tossa oli semmonen et vaatimaton työläistaustanen ni *Leena* on tosi **perusnimi** (*Leena*).
- (9) PJ5: **joka pelissähän** täytyy olla vähintään yks *Laura* (*Laura*).

³ *Jouni* on tosielämästä lainattu nimi. En laskenut, että nimessä *Jouni* olisi ilmaistu sukuyhteyttä, sillä PJ:t eivät vaikuttaneet kyseiseen nimeen. Hahmolle keksityn toisen nimen ja täysin keksityn sisaren molemmat nimet sen sijaan ilmaisevat hahmojen välistä sukuyhteyttä. *Jouni Kaleville* ja *Tuula Annelille* PJ:t keksivät myöhemmin vielä kolmannen sisaruksen, *Arja Inkerin*, joka oli PJ-hahmo. PJ-hahmon nimeä ei mietitty yhtä tarkkaan kuin oikeiden hahmojen nimiä, eikä sukuyhteyttä ilmennetty enää siinä tarkoituksella. *Inkeri*-nimessä on sattumalta sama määrä tavuja kuin *Kalevissa* ja *Annelissa*.

PJ:n mielikuva nimestä vaikutti hahmon nimeämiseen 20 tapauksessa. PJ:t yhdistivät mielikuviaan hahmon piirteisiin, taustatarinaan ja juoniin. Lähes kaikki mielikuvat liittyivät positiivisiksi miellettyihin asioihin. Niitä olivat muun muassa dramaattisuus ja romanttisuus (10), turvallisuus (11), kauneus, auktoriteettisuus ja vahvuus. Osa mielikuvista oli negatiivisia: niitä olivat muun muassa juntteus (12) ja heikkous.

- (10) PJ1: -- *Juuli*lla ja hänen miehellään *Kaarlolla* oli niinkun todella tämmönen **myrskyisä parisuhde** --
PJ2: ja *Juulia* on mun mielestä nimenä muutenki todella **dramaattinen** (*Juulia*).
- (11) PJ5: *Vilma* nimenä, on semmonen että, se oli jotenki semmonen **turvallinen** nimi. semmonen et ku ties et tästä, tää hahmo tulee olemaan semmonen niinku aika vaikee ja ahistava niin sitten se jotenki tuntu sillain sitä kautta *Vilma* tosi sopivalta nimeltä (*Vilma*).
- (12) PJ4: -- mahdollisimman **juntin kuulokset** nimet -- (*Seppo Untamo*).

Nimen erikoisuus oli perusteena 19 nimessä. PJ5 valitsi usein hahmolle toiseksi tai kolmanneksi nimeksi erikoisen nimen vastakohtaksi tavalliselle etunimelle (13). PJ5 valitsi yhdelle hahmolle jopa todella harvinaisen nimen *Seleena*, joka on Väestörekisterikeskuksen (2017b) mukaan annettu Suomessa nimeksi alle 20 kertaa. PJ5 antoi hahmolleen myös aineistoni ainoan uniikkinimen: *Margietha* (Väestörekisterikeskus 2017b). PJ:t 3 ja 4 sen sijaan suosivat vanhoja suomalaisia nimiä, jotka he mielsivät erikoisiksi nykypäivänä. Pelin maailmassa 1960-luvulla nimet olivat tietenkin yleisiä.

- (13) PJ5: -- ja *Mikaela* sit **hitusen erikoisempi** mut ei kuitenkaan liian erikoinen koska tän hahmon lapsuus ja nuoruus oli kuitenkin niinkun korostetun tavanomanen (*Mikaela*).
- (14) PJ3: -- aika **harvoin tapaa Reettoja meidän ikäsissä ihmisissä** (*Reetta*).

PJ:n suhtautuminen nimeen oli perusteena 13 kertaa. Yhtä tapausta lukuun ottamatta suhtautuminen annettuun nimeen oli positiivinen (15). Yhden hahmon nimessä P5 yhdisti mielestään kauniin etunimen ja ruman toisen nimen (16).

- (15) PJ4: ja mää oon aina tykänny nimestä *Kaisa*, se on niinku, yks mun **lempparinimeistä** (*Kaisa*).
- (16) PJ5: -- siinä on **Maria joka on tämmönen upea**: ”ah olen vähän kuin *Magdalan Maria* terve, mut sitten olen myös **Päivikki**”. ei. **hyi** (*Päivikki*).

Uskonnolliset perusteet vaikuttivat 11 hahmon nimessä. Aineistoni kaikki uskonnollisilla perusteilla annetut nimet olivat raamatullisia nimiä. Osassa nimistä oli myös henkilöesikuva, kuten jo aiemmin esimerkissä (4) mainitsemassani nimessä *Juudit*. Kaikissa henkilöesikuvaa ei kuitenkaan ollut, vaan nimi saattoi liittyä enemmän nimen mielikuvaan tai liveroolipelihahmon juoneen tai taustaan, kuten esimerkissä (17). Kristillisperäisiä nimiä on aineistossa enemmänkin, mutta jos PJ:t eivät erikseen maininneet uskonnollisuutta nimenannon syyksi, en ottanut niitä huomioon.

- (17) PJ2: no, *Matleenahan* on semmonen aika **ankea raamatullinen** nimi ja *Matleena* oli semmonen tosi ankea hahmo. et semmonen tavallaan niin ankea hahmo et se oli oikeestaan jo aika koomista. -- että se oli tosiaan niitten, niitten tota, serkku ja sitten semmonen **tiukka uskis** niin se on tullu siitä -- (*Matleena*).

Aineistossani 9 nimessä nimeen sisältyvä merkitys näkyi hahmon juonissa tai piirteissä (18). Kaikki tapaukset olivat *Kymmenen Virran Maa* -pelistä. Näistä nimistä 5:ssä oli myös ironiaa (19). Näissä tapauksissa hahmo tavallaan kuvasti nimensä ilmaisemaa piirrettä, mutta oli myös sen vastakohta.

- (18) PJ1: hehe! *Veikkohan* oli **aika veikko** (*Veikko*).

- (19) PJ2: -- eli se *Urho* oli ehkä semmonen, mach [much] **macho mut vähän naurettava** (*Urho*).

Yhteensä 8 hahmon nimessä vaikuttivat nimen kansainvälisyys (20) tai vieraskielisyys (21). Kansainvälisissä nimissä oli kuitenkin tärkeää, että nimet sopivat myös suomalaisten suuhun. Vieraskielisyyden perusteella annettuja nimiä oli 5 kappaletta. Yhtä venäläistä nimeä lukuunottamatta kaikki niistä olivat ruotsinkielisiksi miellettyjä.

- (20) PJ5: Nii sitten ku lähtökohta oli se et **isä on amerikkalainen** ja äiti on suomalainen -- nii sitten ne tarvii jonku semmosen keskieten (*Tom Samuel*).

- (21) PJ3: Mää halusin että sillä on niinku joku semmonen vähän ruots- **ruotsinkielisen kuulonen** toinen nimi -- (*Elisabet*).

Etunimistä 7 valikoitui hahmolle sen takia, että se sopi jo aiemmin päätettyyn nimeen. Yhtä tapausta lukuun ottamatta tällä perusteella annetut nimet olivat toisia nimiä, joiden koettiin sopivan etunimeen (22). Yhdessä tapauksessa etunimeä mallattiin myös jo valmiiksi valittuun sukunimeen (23).

- (22) PJ5: mä halusin semmosen joka kyllä niinku **soppii** sen *Eliaksen* kanssa – – (*Emmanuel*).
- (23) PJ1: – – *katseltiin semmonen nimi mikä näytti hyvältä sukunimen kanssa* (*Kaarlo*).

Nimen pituus vaikutti 5 hahmon nimeämiseen. Nimistä 3 valittiin siksi, että nimi on pitkä (24) ja 2 siksi, että nimi on lyhyt. Erityisesti PJ5:n pelinjohtohahmolle sopi lyhyt etunimi käytännön syistä (25).

- (24) PJ3: tälle hahmolle mä halusin jotenki semmoset nimet jotka, kuvastaa sitä että tää on tosi outo tää hahmo. sellanen, aikansa salaliittoteoristi, hahmo. niin tässä ehkä, tää ei, **tässä ei oo tässä nimessä mun mielestä sellasta kauheen järkevää flouta** [flow] (*Kalevi Tapani*).
- (25) PJ5: *Heli* oli osuva siksi koska mun hahmo oli semmonen: ”hei hoidan kaike mitä muut ei voi niinku hoitaa, teen kaike olen siellä”. niin *Heli* on **helppo**. *Heli*, tule tänne. *Heli*, *Heli*, *Heli*. paljon parempi ku joku: ”*Josefiina* kam hier pliis [come here please]” (*Heli*).

Yhteensä 4 nimessä ilmeni sisäpiirin vitsi tai viittaus kulttuurituotteeseen. Sisäpiirin vitsi esiintyi jo aiemmin mainitsemissani *Seppo*-nimessä esimerkissä (5). Yhden hahmon kaikissa nimissä oli viittaus kulttuurituotteeseen, sillä hahmo nimettiin *Leevi and the Leavingsin Laura Jenna Ellinoora Alexandra Camilla Jurvanen* -kappaleen mukaan.

- (26) PJ5: – – tää hahmo on niin semmosesta normaalista lähtökohdista, hänen isänsä on *Jussi* ja äitinsä on *Liina*. – – joten olivat sitten *Jussi* ja *Liina* kuunnelleet vähän, **kenes biisi se on se, [laulaa] Laura Jenni, että, Alexandra Camilla**. niin se *Laura Jenni* tuli ihan niinku sitte siitä, ja en kehannu laittaa *Camillaa* joten laitoin *Karoliina*. – – että muuten olisi ollut *Laura Jenni Camilla* mutta *Laura Jenni Karoliina* niin siinä on sit vähän enemmän sitä niinku uskottavuutta sillä hahmolla (*Laura, Jenni, Karoliina*).

Nimistä 3 lainattiin oikeasti eläneiltä ihmisiltä (27). Se on kokemukseni mukaan harvinaista liveroolipeleissä, jotka eivät pohjaudu suoraan tiettyihin historiallisiin tapahtumiin. *Rakkauden kesä '67* -liveroolipeliin lainattiin etu- ja sukunimet kolmelta Oulussa 1960-luvulla eläneeltä ihmiseltä: *Pomfelis*-bändin jäseniltä Liisa Lääveriltä, Matti Partaselta ja Jouni Suistoselta (Oulun kaupungin nettisivut 2017).

- (27) PJ4: niin niin siis yks niistä hahmoista jotka **oli oikeesti olemassa** siinä, *Pomfelis*-bändissä, soitti *Jouni Suistola*, niminen henkilö (*Jouni*).

4.2. Sukunimet

Paikallisuus oli sukunimien antoperusteista yleisin. Sitä käytettiin perusteena yhteensä 15 kertaa. PJ:t miettivät usein sitä, millaisia sukunimiä Oulussa asuvilla hahmoilla voisi olla (28). Muutakin paikallisuutta esiintyi (29).

(28) PJ1: ja *Hellaakoski* tosiaan on **vanha, vanha oululainen sukunimi**. et kaikki oululaiset niinku tietää nimen *Hellaakoski* (*Hellaakoski*).

(29) PJ3: *Kurtti on semmonen paikka Taivalkoskella, se, ja, siellä on myös sen sukunimisiä* – – (*Kurtti*).

Sukunimistä 11 nimettiin henkilöesikuvan mukaan. Esikuvia olivat PJ:t itse sekä muut liveroolipelaajat (30), sukulaiset, naapurit (31), luokkakaverit, opettajat, ystävät sekä taiteilijat (32). Etunimien kohdalla esikuvia oli enemmän, mikä johtuu varmasti enimmäkseen siitä, että etunimiä oli aineistossani enemmän kuin sukunimiä.

(30) PJ3: *Hiltunen on mun tyttönimi. ja muitakin larppaajia* on joilla on sukunimenä *Hiltunen* (*Hiltunen*).

(31) PJ1: *Koskelo* tulee itse asiassa, se on meidän, tuota, Oulunsalossa meidän **naapurien sukunimi** (*Koskelo*).

(32) PJ5: – – ja kuuntelin *Anssi Kelaa* myös, joku aika aikasemmin – – (*Kela*).

PJ:n mielikuva nimestä vaikutti nimervalintaan 10 nimessä. Suurin osa mielikuvista oli positiivisia, ja ne liittyivät muun muassa kauneuteen (33), hienouteen, hauskuuteen, turvallisuuteen ja uskonnollisuuteen (34). Negatiiviset mielikuvat liittyivät esimerkiksi juntteuteen ja köyhyyteen (35).

(33) PJ1: ja *Niittypuro* tais tulla niinku ehkä siitä et se oli tämmönen niinku **runollinen ja nätti-**

PJ2: poika.

PJ1: nii. ja sukunimi (*Niittypuro*).

(34) PJ4: ja ainaki meillä päin *Lahtinen* oli **lestadiolainen sukunimi** (*Lahtinen*).⁴

(35) PJ2: *Petäjä* on varmaan koska se on vähän **ankee**, nimenä- sukunimenä sitten on **ihan sopiva sukunimi piialle**.

PJ1: joo kyllä. puolet petäjäistä ja silleen (*Petäjä*).

⁴ En laskenut uskonnollisuuden ilmaisemista *Lahtinen*-nimessä omaksi perusteekseen, sillä uskonnollisuus ei näy nimestä heti. Kyseessä on mielestäni PJ:n mielikuva sukunimestä hänen omien kokemuksiansa perusteella.

Nimen pituus oli ratkaiseva kriteeri 7 nimessä. Tällä perusteella annetuista nimistä 6 oli lyhyitä yksi- tai kaksitavuisia nimiä (36). Lyhyiden nimien koettiin usein sopivan hahmon piirteisiin tai juoniin. Myös käytännön syyt, kuten helppous, nousivat esille. Kolmitavuisia nimiä oli yksi, *Mäkelä*. Kyseisen hahmon etunimet käsittelin jo esimerkissä (24).

(36) PJ5: – – **lyhyt ja ytimekäs** toiminnan sukunimi (*Rask*).

Nimen erikoisuus vaikutti 5 nimen antamiseen. Erikoisilla nimillä muun muassa tasapainotettiin hahmon jotakin piirrettä (37) ja korostettiin hahmon asemaa muihin hahmoihin nähden (38). Kaikki erikoisuuden perusteella annetut nimet ovat melko harvinaisia tai olemattomia Suomessa. *Hussolla* on noin 570 kantajaa, *Franzénilla* noin 200, *Kähtävällä* noin 150, *Karakorvella* noin 30 ja *af Oxenstiernalla* (ks. luku 4.3.) ei yhtään (Väestörekisterikeskus 2017c).

(37) PJ5: – – se tuntu et tästä hahmosta oli tulossa semmonen niinku niin, niin jotenki semmonen, **masentava**, emmä tiiä, **ni se tarvi sen niinku sen, erikoisuuden** – – (*Husso*).

(38) PJ3: – – tää pomppaa! tää **kuulostaa niin eriltä ku nää kaikki muut** – – se oli tarkotuski. tää hahmo on niinku pankkiirin tytär (*Franzén*).

PJ:n suhtautuminen nimeen vaikutti 3 nimessä. Toisin kuin etunimissä, sukunimissä kaikki annetut sukunimet olivat PJ:n mielestä kauniita. Yhtään nimeä ei annettu sillä perusteella, että se olisi epämiellyttävä.

(39) PJ5: – – mun mielestä se on aivan mielettömän **kaunis** sukunimi – – (*Enne*).

Sukunimistä 3 valikoitui tavallisuuden vuoksi. Niistä 2, *Hiltunen* ja *Karjalainen*, ovat melko yleisiä: molemmilla nimillä on yli 10 000 kantajaa (Väestörekisterikeskus 2017c). *Lammi* on sen sijaan harvinaisempi. Nimellä on vain noin 2 300 kantajaa (Väestörekisterikeskus 2017c). PJ5 vertasikin *Lammi*-nimeä asianajotoimiston kahden toisen omistajan nimiin. *Voronova* oli PJ5:n mielestä vieraskielisyytensä vuoksi erikoisen kuuloinen ja *Korteen* hän keksi itse, joten yhden nimen joukossa täytyi kuulostaa tavallisemmalta kuin muiden (40).

(40) PJ5: *Katariinan* sukunimi, tuli, sitä kautta että tiesin että kolmas siitä porukasta tulee olemaan se *Voronova* ja koska ensimmäinen on Kortee niin sen keskimmäisen täytyy olla joku **tuttu ja turvallinen** – – (*Lammi*).

Tosielämästä lainattuja sukunimiä oli 3 kappaletta (41). PJ:t 3 ja 4 lainasivat jo aiemmin mainitsemini *Pomfelis*-bändin jäsenten etu- ja sukunimet suoraan peliinsä. *Lääveri* oli täysin vieras sukunimi PJ:ille, joten ilman lainaamista sukunimi ei olisi päätynyt peliin ollenkaan.

- (41) PJ4: joo, tämä *Liisa Lääveri* **oli myös siitä, siinä bändissä**, siinä *Pomfeliksessä*. ja, tota, aika selkeesti valikoitu sen takia, en ois kyllä varmaan tätä *Lääveri*, en oo koskaan kuullu sitä sukunimiä, en ois kyllä ikinä mistään keksinyt mutta se oli sen tota, tota sen bändin jäsenen nimi silloin ni se nyt meni sit tähän (*Lääveri*).

Vieraskielisyys oli perusteena 2 sukunimessä. Toinen niistä oli englanninkielinen *Wolf*. Kyseisen hahmon etunimet käsittelemässä esimerkissä (20). Ruotsinkielinen *af Oxenstierna* (42) annettiin suomenruotsalaiselle hahmolle, vaikka se on PJ2:n mukaan ruotsalaisen aatelissuvun sukunimi.

- (42) PJ2: no siis *af Oxenstiernathan* on niinku kuuluisa **ruotsalainen aatelissuku** ja sitte ku ajatus on se että se *Erik* on tosiaan sen Johanneksen homorakastaja, eli siis ystävä-
PJ1: erikoinen ystävä!
PJ2: erikoinen ystävä! taiteilijaystävä. ni sit se oli ehkä että mahdollisimman fiini **suomenruotsalainen nimi** – – (*af Oxenstierna*).

Sukunimistä 2 valikoitui siksi, että ne sopivat yhteen hahmon etunimen tai -nimien kanssa. Toinen sukunimistä sopi etunimeen saman alkukirjaimen vuoksi (43). PJ5 ei osannut selittää, miksi *Saine*-sukunimi sopi hänen mielestään etunimiin *Maria Päivikki* (16).

- (43) PJ4: *Kaisa Kivelä* nimenä kuulostaa hauskalta – – **sointuu** ton *Kaisan* kanssa tosi hyvin – – (*Kivelä*).

Yhdessä nimessä perusteena oli se, että nimeen sisältyvä merkitys sopi hahmon juonille (44). Perustelu ei ollut ensisijainen, sillä PJ5 kommentoi ensin nimen kauneutta. Myöskään koko nimen merkitys ei näkynyt hahmon juonissa, vaan pelkästään nimen loppuosa *-vaara*.

- (44) PJ5: ja sitten *halla* nyt itessään on niinku tosi kaunis sana ja merkityksellinen ni se jotenki hyvin kuvasi sitä että minkälaisessa ulkokuoressa Minea joutuu

elämään sen oman niinku, perhesuhteen vuoksi ni, ja koko ajan kuitenkin ollaan vaarassa koska moniavioisuutta ei sallita (Hallavaara).

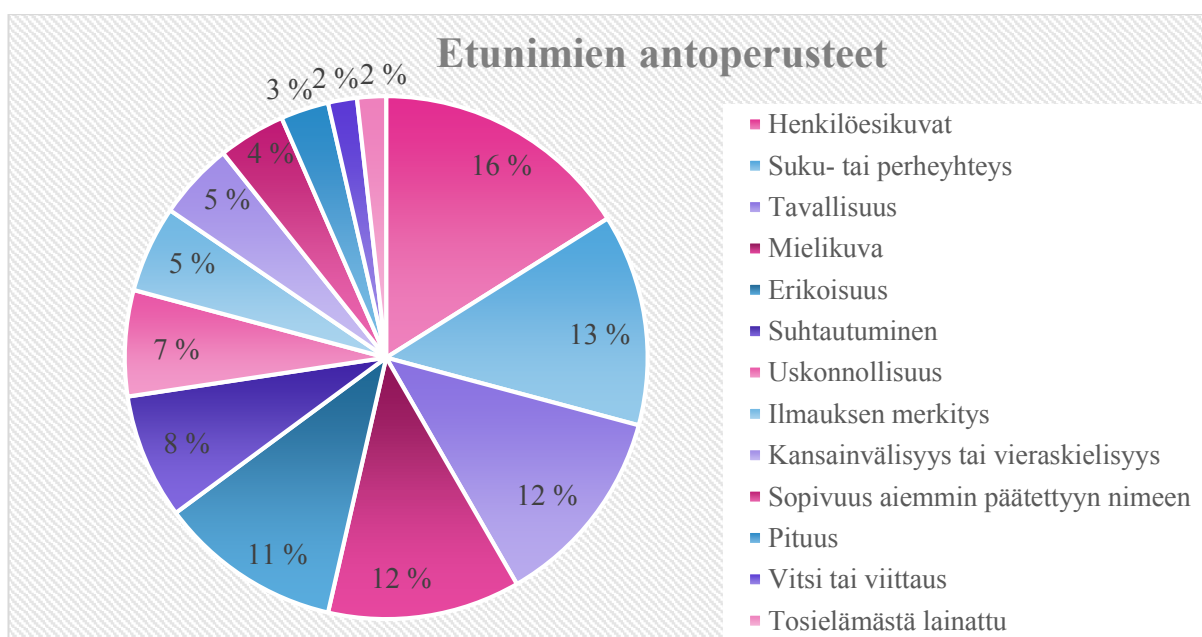
Lisäksi 1 sukunimi syntyi sekä sisäpiirin vitsistä että viittauksesta kulttuurituotteeseen (45). *Kymmenen Virran Maa* -pelin nimi syntyi sanaleikin kautta, jonka mukaan suurin osa pelin hahmoista nimettiin. *Kymmenen virran maa* taas on Pohjois-Pohjanmaan maakuntalaulu (Kirjastovirma 2017).

(45) PJ1: *vitsi oli ensin! – – joo siis [PJ2] jossakin, me oltiin Maraconissa ja sit me niinku istuttiin jossaki ja sit [PJ2] vaan sano et joo että, **hän haluais tehdä semmosen pelin jonka nimi ois Kymmenen Virran Maa, he heh, ja sit siinä ois kymmenen Virtaa jotka on kaikki sisaruksia*** (Virta).

4.3. Yhteenveto

Tässä yhteenvedossa kertaan analyysiäni lyhyesti ja vertaan tuloksiani Kiviniemen (2006), Elkin (2013), Haapasaaren (2014), Wongin (2007), Martikaisen (2004), Hyvärin (2006), Moilasan (2016), Järvisen (2013) ja Ripatin (2016) tutkimusten tuloksiin. Tarkastelen myös sitä, mitä PJ:t välttivät nimeämisessä ja tarkastelen hypoteesieni toteutumista.

Etunimien antoperusteita oli yhteensä 163. Olen merkinnyt kuvioon 1 perusteiden osuudet prosenttilukuina, jotta voin helposti vertailla niitä muihin tutkimustuloksiin.



KUVIO 1. Etunimien antoperusteet.

Aineistossani PJ:n henkilöesikuvia oli 16 %:a kaikista etunimien antoperusteista (kuvio 1). Sekä omassani että Elkin (2013) tutkimuksessa esikuvina on romaanien hahmoja, tunnettuja henkilöitä sekä sukulaisia. Haapasaaren (2014) tutkimuksessa henkilöesikuvia on vähän, omassani niitä oli etunimien perusteista eniten. Martikaisen (2004) aineistossa henkilöesikuvia on 30 %:a kaikista perusteista. Kiviniemen (2006) nimervalintaperusteiden listan kohdat *1. nimi suvusta* sekä *3. muut henkilöesikuvat* vastaavat oman jaotteluni henkilöesikuvia. Kiviniemen (2006) tuloksissa kahden edellämainitun perusteen yhteenlaskettu määrä on ensinimien osalta 48,5 %:a ja jälkinimien osalta jopa 73 %:a. Sekä Kiviniemen (2006) että minun tuloksissani henkilöesikuvat ovat siis käytetyin nimeämisperuste. Kiviniemen (1982) mukaan nimen esiintyminen suvussa on vain lisäperuste nimeäjälle mieluisan nimen valinnalle, mutta omassa aineistossani tämä ei noussut erikseen esille. Sen sijaan PJ:t yleisesti mainitsivat, että välttivät yleensä mielestään rumia nimiä.

Suku- tai perheyhteyttä ilmaistiin 13 %:ssa kaikista aineistoni etunimistä (kuvio 1), ja tapauksista hieman yli puolet oli yhteensopivia sisarusnimiä. Liveroolipelien sisarushahmoja siis nimetään usein systeeminimillä. Kiviniemen (2006) aineistossa ensinimistä 13 %:a ja jälkinimistä 4 %:a ilmaisevat suku- tai perheyhteyttä. Hyvärin (2006) tutkimuksessa 27 %:ssa sisarussarjojen nimistä on nimisysteemi. Ne tulevat esille myös Haapasaaren (2014) aineistossa, mutta omassa aineistossani tulevat esille vielä samanalkuiset sisarusnimet, joita Haapasaaren aineistossa ei esiinny. Moilasen (2016) aineistossa lähes kaikkien perheiden vanhempien ja lasten nimet sopivat yhteen, ja omassa aineistossani sellaisia nimiä oli muutamia. Ripatin aineistossa sukulaisuus on toiseksi tärkein nimeämisperuste 41 %:n osuudella, ja pelin tavoitteen eli suvun kasvattamisen takia se on ymmärrettävää (Ripatti 2016:11). Liveroolipelien ja *The Sims* -pelien kontekstit eivät ole kovin hyvin verrattavissa: usein liveroolipelihahmon sukulaisia ei edes nimetä, jos sukulaisahmot ovat vain hahmon taustatarinassa mutta eivät pelissä, kun taas *The Sims* -peleissä perheiden luominen on yksi tärkeimmistä elementeistä.

12 %:a kaikista etunimien antoperusteista liittyi nimen tavallisuuteen (kuvio 1). Monet tavalliseksi mielletyt nimet ovat perinteisiä nimiä, ja ne nousevat esille nimenantoperusteina sekä Elkin (2013) että Haapasaaren (2014) tutkimuksissa. Muissa vertailemissani tutkimuksissa nousee enemmänkin esille se, että lapsen halutaan erottuvan nimellään, ei sulautuvan joukkoon niin kuin liveroolipelihahmojen joissakin tapauksissa tahdottiin. Ai-

neistossani 11 %:a etunimien antoperusteista liittyi kuitenkin nimen erikoisuuteen (kuvio 1). Se nousee esille erityisesti Wongin (2007) ja Martikaisen (2004) tutkimuksissa, mutta Haapasaaren (2014) aineistossa liian erikoisia nimiä vältetään. Kiviniemi käsittelee tavallisuutta ja erikoisuutta lähinnä ongelmattomuutena eri kannoilta. Hänen mukaansa jotkut suosivat esimerkiksi tuttuja ja käytännöllisiä nimiä. Kiviniemen aineistossa ongelmattomuuden perusteella valittuja etunimiä oli 7 %:a ja jälkinimiä 4,5 %:a. (Kiviniemi 2006: 131.)

PJ:n mielikuva nimestä vaikutti etunimen antamiseen 12 %:ssa perusteista (kuvio 1). Hypoteesini olikin, että mielikuvat vaikuttaisivat nimeämiseen jonkin verran. Mielikuvat esimerkiksi nimen kauneudesta nousevat esille myös kaikissa esille nostamissani tutkimuksissa, joissa tutkitaan lasten nimenantoperusteita. PJ:n suhtautuminen nimeen, mikä oli positiivinen kaikissa paitsi yhdessä tapauksessa, vaikutti 11 %:ssa etunimistä (kuvio 1). Ripatin (2016) aineistossa pelaajan mieltymys nimeen vaikuttaa 9 %:ssa nimistä. Tässä suhteessa pelikonteksti eroaa lasten nimeämisestä, sillä kukaan ei varmasti anna lapselleen nimeä, josta ei pidä.

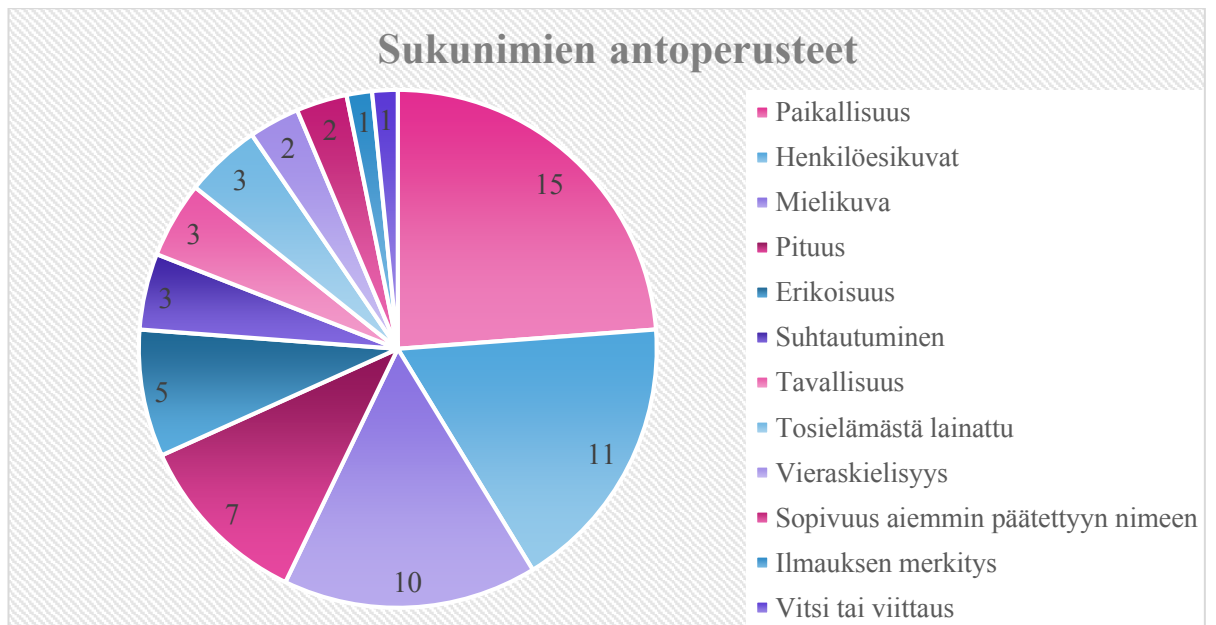
Uskonnollisuutta ilmaistiin 7 %:ssa nimistä (kuvio 1). Oletin, että uskonnollisia nimiä olisi valittu tarkoituksellisesti enemmänkin. Kuitenkin hypoteesini mukaisesti uskonnollisia nimiä valittiin erityisesti silloin, kun uskonto liittyy hahmon juoniin. Muissa esille nostamissani tutkimuksissa uskonnollisuus ei nouse juurikaan esille. Nimen merkitys vaikutti 5 %:ssa etunimistä (kuvio 1). Kiviniemen (2006) aineistossa nimen merkitys on antoperusteena 5 %:ssa etunimistä ja 4 %:ssa jälkinimistä. Wongin (2007) tutkimuksessa nimen merkitys esiintyy antoperusteena 10 %:ssa nimistä ja Martikaisen (2004) tutkimuksessa 11 %:ssa nimistä.

Aineistossani kansainvälisiä tai vieraskielisiä nimiä oli 5 %:a etunimistä (kuvio 1). Wongin (2007) tutkimuksessa vieraskielisyys oli tärkeää 6 %:lle ja kansainvälisyys 8 %:lle. Samoin kuin omassa aineistossani kansainvälisten nimien kohdalla, Martikaisen (2004) tutkimuksen vanhemmat tahtovat antaa vieraskielisiä nimiä, jotka ovat kuitenkin käyttökelpoisia Suomessa. Ripatin (2016) aineistossa kansallisuus vaikuttaa 22 %:in nimistä.

Aineistossani aiemmin päätettyyn nimeen mallattiin muut nimet vain 4 %:ssa tapauksista (kuvio 1). Haapasaaren (2014) aineistossa nimien mallausta esiintyi lähes jokaisessa perheessä. Prosenttiosuus omassa aineistossani on pieni, minkä luulen johtuvan siitä, että PJ:t eivät aina tulleet ajatelleeksi mainita nimien mallausta. Uskon, että todellisuudessa jokaisen nimen kohdalla sitä on mietitty edes vähän, mutta se on saattanut unohtua mainita, jos muita perusteluja on ollut paljon.

Nimen pituus ratkaisi 3 %:ssa etunimistä (kuvio 1). Tavallisuuden ja erikoisuuden ohella myös nimen pituus on osa Kiviniemen (2006) käsittelemää ongelmattomuutta. Muissa vertailemissani tutkimuksissa nimen pituus antoperusteena ei nouse esille. Selkeästi kirjallisuusnimistöä aineistossani edustivat perusteet 7. ja 12. Vitsi tai viittaus kulttuurituotteeseen ilmeni 2 %:ssa etunimistä, ja tosielämästä lainattuja nimiä oli 2 %:a (kuvio 1).

Sukunimien antoperusteita oli vähemmän kuin etunimien. Se kenties heijastaa oikean maailman nimeämistä, jossa lapsen sukunimeä ei tarvitse yleensä miettiä. Olenkin kuviossa 2 ilmaissut sukunimien antoperusteet prosenttiosuuksien sijaan lukumäärittäin. Sukunimien antoperusteita oli vain 63 kappaletta, joten prosenttimäärät eivät mielestäni tuo tutkimukseeni lisäarvoa.



KUVIO 2. Sukunimien antoperusteet.

Sukunimien antoperusteista suosituin oli paikallisuus (kuvio 2). Hahmojen kotipaikkakunnalla perusteltiin nimenvaihtoa 15 sukunimessä. PJ:t siis kiinnittivät niihin melko paljon huomiota. Ripatin (2016) aineistossa hahmon elinympäristö vaikutti 5 %:ssa hahmojen nimistä. Henkilöesikuvia käytettiin perusteena 11 kertaa ja mielikuvaa nimestä 10 kertaa (kuvio 2). Ne olivat siis sekä sukunimien että etunimien kohdalla tärkeitä valintaperusteita. Sukunimen pituus vaikutti 7 nimessä (kuvio 2). Sukunimen erikoisuudella perusteltiin 5 nimeä (kuvio 2). Yhtä niistä käytettiin korostamaan hahmon sosiaalista asemaa muihin hahmoihin nähden. Ripatin (2016) aineistossa 6 %:a nimistä ilmaisi hahmon sosiaalista asemaa.

PJ:n suhtautuminen nimeen vaikutti 3 sukunimen antamiseen (kuvio 2). Järvisen (2013: 48) aineistosta käy ilmi, että luontoon liittyvät sukunimet koetaan usein miellyttäväksi. Omassa aineistossani 2 miellyttäväksi koettua sukunimeä liittyi luontoon: *Kallio* ja *Hallavaara*. Tavallisia, tosielämästä lainattuja ja vieraskielisiä sukunimiä annettiin 3 kappaletta kutakin (kuvio 2). Ripatin (2016) aineistossa kansallisuus ratkaisi 22 %:ssa nimistä. Sukunimeä mallattiin yhteen etunimien kanssa 2 tapauksessa (kuvio 2). Nimen sisältämän ilmauksen merkitys vaikutti 1 sukunimen valintaan, kuin myös nimen sisältämä vitsi ja viittaus kulttuurituotteeseen (kuvio 2).

Hypoteesini mukaan PJ:t välttävät etunimiltään samannimisiä hahmoja. *Kymmenen Virran Maa* -pelissä ei ollut ollenkaan samannimisiä hahmoja. *Rakkauden kesä '67* -pelissä yritettiin välttää samannimisiä hahmoja, mutta PJ:t 3 ja 4 antoivat epähuomiossa jälkinimiksi samoja nimiä. Esimerkiksi PJ4 ei miettinyt oman PJ-hahmonsa nimeä kovinkaan tarkkaan, jolloin kahden hahmon toiseksi nimeksi tuli *Inkeri*. Jälkinimillä ei kuitenkaan kutsuttu hahmoja pelin aikana, joten samannimisyydellä ei ollut merkitystä. *Kortee, Lammi ja Voronova*-pelien PJ5 sen sijaan antoi realistisuuden vuoksi samoja nimiä hahmoilleen. Lisäksi PJ:t 3 ja 4 kertoivat välttelevänsä liian yleisiä sukunimiä kuten *Virtanen*. Heidän pelissään esiintyy sukunimi *Korhonen*, mutta he eivät valinneet sitä itse (ks. luku 3.1.).

Oletin, että PJ:t noudattavat Suomen nimilakia hahmoja nimetessään, mikä toteutuikin. PJ:t 3 ja 4 mainitsivat, että he eivät olleet varmoja siitä, onko vain yhden etunimen antaminen lapselle nimilain mukaista. Silti he antoivat kahdelle hahmolle, *Maija-Liisa "Maija"* *Hulkkoselle* ja *Reijo "Kurtti-Repe"* *Kurtille*, vain yhden etunimen. Nimilaki ei

siis välttämättä ole auktoriteetti, vaan PJ:t antavat nimiä sen perusteella, mikä heistä kuulostaa tutulta tai hyvältä.

Lähes kaikki aineistooni kuuluvat nimet ovat kuitenkin olemassa olevia nimiä. Väestörekisterikeskuksen nimipalvelun (2017b) mukaan etunimistä ainoastaan *Margietha* ei ole Suomessa annettu etunimi, mutta *Margetha*, *Margaret*, *Margetta* sekä tietenkin asultaan suomalainen *Marketta* löytyvät nimipalvelusta. On siis erittäin todennäköistä, että nimilautakunta hyväksyisi myös nimen *Margietha*. Aineistoni sukunimistä *Lestijärvi*, *af Oxenstierna* ja *Kortee* eivät löydy Väestörekisterikeskuksesta (2017c). PJ:t 1 ja 2 valitsivat *Lestijärvi*-nimen hahmolleen samannimisen paikkakunnan mukaan. *Af Oxenstierna*-nimen he valitsivat siksi, että he halusivat hahmolle mahdollisimman hienon ruotsalaisen sukunimen. *Oxenstierna* aatelissuku on olemassa Ruotsissa, mutta *af*-etuliite ei esiinny ennen *Oxenstierna*-nimeä vaan sen jälkeen, kuten esimerkiksi nimessä *Oxenstierna af Södermöre* (SBL 2017 s.v. *Oxenstierna*). PJ5 keksi *Kortee*-nimen itse, mutta hän ajatteli sen olevan oikea sukunimi. Hän luultavasti sekoitti nimen *Korte*-sukunimeen, jolla on noin 700 kantajaa (Väestörekisterikeskus 2017c). Kuten jo luvussa 1.4. mainitsin, Ripatin (2016: 18) aineistossa lähes kaikki nimet ovat joko olemassa olevia tai appellatiiveihin pohjautuvia uusia erisnimiä. Liveroolipelien ja *The Sims* -pelien hahmojen nimeäminen on siis nimien aitouden osalta melko samanlaista.

5. PÄÄTÄNTÖ

Tutkin kandidaatintutkielmassani liveroolipelihahmojen nimeämisen perusteita. Keräsin aineistoni haastattelemalla *Kymmenen Virran Maa*, *Rakkauden kesä '67* sekä *Kortee*, *Lammi ja Voronova* -liveroolipelien pelinjohtajia. Kaikki pelit olivat realistisia liveroolipelejä ja sijoittuivat historialliseen tai nykypäivän Ouluun. Peleistä sain kerättyä yhteensä 104 etunimeä ja 46 sukunimeä. PJ:t mainitsivat yhteensä 168 nimenantoperustetta etunimille ja 63 sukunimille.

Tutkielmassani selvitin, millä perusteilla PJ:t nimeävät peliensä liveroolipelihahmoja. Hypoteesieni mukaan nimeämiseen vaikuttavat nimeäjän oma mielikuva nimestä sekä hahmon perheenjäsenten nimet. Oletin, että uskonnolliset nimet esiintyvät erityisesti, jos hahmo tai peli sisältää uskonnollisia teemoja, ja että PJ:t noudattavat nimilakia. Oletin myös, että samannimisiä hahmoja vältetään tunnistamisen helpoudeksi.

Haastatteluideni ja Kiviniemen (2006: 131) tutkimuksen perusteella kokosin listan nimeämisessä käytetyistä perusteista. Koska sukunimien antoperusteita oli paljon vähemmän kuin etunimien, en merkinnyt sukunimien perusteita prosentteina vaan kappalemäärittäin.

Etunimien antoperusteista (kuvio 1) käytetyimmät olivat henkilöesikuvan mukaan nimeäminen (16 %), suku- tai perheyhteyden ilmaiseminen (13 %), nimen tavallisuus (12 %), PJ:n mielikuva nimestä (12 %) ja nimen erikoisuus (11 %). Vähemmän käytettyjä etunimien antoperusteita (kuvio 1) olivat PJ:n suhtautuminen nimeen (8 %), uskonnollisuus (7 %), nimen ilmauksen sisältämä merkitys (5 %), kansainvälisyys tai vieraskielisyys (5 %), sopivuus aiemmin päätettyyn nimeen (4 %), nimen pituus (3 %), nimeen sisältyvä vitsi tai viittaus (2 %) ja se, että nimi on lainattu tosielämästä (2 %).

Sukunimien antoperusteista (kuvio 2) käytetyimmät olivat paikallisuus (15 kpl), henkilöesikuvan mukaan nimeäminen (11 kpl), mielikuva nimestä (10 kpl) ja nimen pituus (7 kpl). Sukunimien vähemmän käytettyjä antoperusteita (kuvio 2) olivat nimen erikoisuus (5 kpl), PJ:n suhtautuminen nimeen (3 kpl), nimen tavallisuus (3 kpl), tosielämästä

lainatun nimen käyttö (3 kpl), vieraskielisyys (2 kpl), sopivuus aiemmin päätettyyn nimeen (2 kpl), nimen sisältämän ilmauksen merkitys (1 kpl) ja nimeen sisältyvä vitsi tai viittaus (1 kpl).

PJ:t välttivät yleensä nimiä, joista eivät pidä. Poikkeus oli esimerkissä (16) mainitsemani PJ5:n antama nimi *Päivikki*, joka annettiin nimenomaan epämiellyttävyyden takia. PJ:t 1 ja 2 sekä 3 ja 4 välttivät samannimisiä hahmoja, mutta epähuomiossa PJ:t 3 ja 4 nimesivät joitakin hahmoja samoilla nimillä. PJ5 sen sijaan tavoitteli peliinsä realistisuutta antamalla muutamille hahmoille samoja yleisiä nimiä. PJ:t 3 ja 4 tahtoivat myös välttää liian yleisiä sukunimiä, kuten *Virtanen*. Nimilakia noudatettiin kaikissa nimissä. Aineistossa oli kuitenkin myös muutama nimi, joita ei Väestörekisterikeskuksen (2017b, 2017c) mukaan ole olemassa.

On mahdollista, että haastatteluteknikka vaikutti nimenantoperusteiden esiin nousemiseen, sillä en aina muistanut kysyä samoja asioita kaikilta informanteilta. Aineistoni ei ole valitettavasti kattava Haapasaaren (2014) **mallaus**-termin suhteen. Jatkossa tällaisissa tutkimuksissa mallauksesta täytyisi kysyä erikseen nimeäjiltä, jotta siitä saataisiin totuudenmukaisempi kuva. Yksittäisenä nimeämisperusteena se ei nimittäin nouse aina esille. Lisäksi aineistossani oli todella vähän sukunimiä, mikä johtuu muun muassa siitä, että *Kymmenen Virran Maa* -pelissä oli niin paljon *Virtoja* ja muita samansukunimisiä hahmoja. Joka tapauksessa tulokset etu- ja sukunimistä eivät ole kunnolla vertailtavissa.

Aineistoni pohjalta aihetta voisi tutkia vielä lisääkin. Esimerkiksi hahmojen lempinimien ja nimien rakenteiden tutkiminen olisi ollut kiinnostava lisäys tähän tutkielmaan. Lisäksi fantasia-aiheisten liveroolipelien nimistön tutkimus olisi mielenkiintoista, vaikkakin silloin vertailu tosimaailman nimenantoon ei välttämättä onnistuisi.

LÄHTEET

- AINIALA, TERHI – SAARELMA, MINNA – SJÖBLOM, PAULA 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- APILA, OUTI 2010: *Nimenantajien tietoja ja kokemuksia Pudasjärven harvinaisista sukunimistä*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen oppiaine.
- BROLUND, THEA – HITCHENS, MICHAEL – KAVAKLI, MANOLYA – TYCHSEN, ANDERS 2006: Live Action Role-Playing Games. Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. – *Games and Culture* 1 s. 252–275.
- ELKKI, MIIRA 2013: *Suomalaisiksi mielletyt etunimet. Nimenantajien käsityksiä ja nimenantoperusteita*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen oppiaine.
- HAAPASAARI, MINNA 2014: *Pyhäjärvesten lasten etunimien nimenantoperusteet*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen oppiaine.
- HYVÄRI, MARIA 2006: *Sisarussarjojen etunimisysteemit*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen, informaatiotutkimuksen ja logopedian laitos.
- IKONEN, KAISA-LIISA 2008: *Liveroolipeli sanataideohjauksen työvälineenä*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.
- JÄRVINEN, ESSI 2013: *Koppava kreivi ja vanha ujonrähjäke. Sukunimien herättämät mielikuvat*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopiston kieli-, käänös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö.
- Kirjastovirma 2017. <http://www.kirjastovirma.fi/kotiseutulaulut/maakuntalaulu> (11.1.2017).
- KIVINIEMI, EERO 1982: *Rakkaan lapsen monet nimet. Suomalaisten etunimet ja nimenvallinta*. Espoo: Weilin+Göös.
- KIVINIEMI, EERO 2006: *Suomalaisten etunimet*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1103. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- LEHTONEN, ANNE-MARIE 2011: *Asuroolipeleissä käytettävät verbaalit ja nonverbaalit keinot hahmojen välisten hierarkkisten suhteitten ilmentäjinä*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen oppiaine.
- MARTIKAINEN PÄIVI 2004: *Nimipäivättömät nimet ja niiden nimenantoperusteet*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen, informaatiotutkimuksen ja logopedian laitos.
- MOILANEN, PIIA 2016: *Vanhempien etunimien vaikutus lasten nimeämisessä*. Kandidaatintutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen oppiaine.

- MONTOLA, MARKUS 2012: *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Acta Electronica Universitatis Tampereensis 1222. Tampere: Tampereen yliopisto.
- MÄNTYJÄRVI, JAAKKO 1989: *Mikä hahmolle nimeksi?* OliFant 1. Helsinki: Mäntsi Productions.
- Nimilaki 253/1991 § 1–22.
- NITOVUORI, MAIJU 2015: *Harry Potter -sarjan henkilönnimistö sukupuolisuuden ilmentäjänä*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston kirjallisuuden oppiaine.
- OIEI 2016: <http://oiei.fi/> (2.10.2016).
- Oulun kaupungin nettisivut 2017: <http://www.ouka.fi/oulu/pohjoista-musiikkia/pomfelis> (9.1.2017.)
- PAIKKALA, SIRPA 2004: *Se tavallinen Virtanen. Suomalaisen sukunimikäytännön modernisoituminen 1850-luvulta vuoteen 1921*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 959. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- RIPATTI, MERI 2016: *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél. Pelihahmojen nimeäminen The Sims -peleissä ja World of Warcraftissa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.
- SBL = *Svenskt biografiskt lexikon*. <https://sok.riksarkivet.se/sbl/artikel/7880> (6.1.2017.)
- SOANJÄRVI, NUPPU 2015: *Pedagoginen roolipeli humanitaarisen oikeuden opetusmenetelmänä ja asennekasvatuksen välineenä. Monimenetelmätutkimus Suomen Punaisen Ristin Konfliktin keskellä -roolipelistä*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston kasvatustieteiden ja opettajankoulutuksen yksikkö.
- TALVITIE, DARE 1997: Mitä on larppaaminen? – Niklas Vainio (toim.), *Larppaajan käsikirja* s. 4. Tampere: Copy Shop.
- VARTIAINEN, LEENA 2010: *Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä*. Publications of the University of Eastern Finland. Dissertations in Education, Humanities, and Theology 4. Joensuu: Itä-Suomen yliopisto.
- Väestörekisterikeskuksen nimipalvelu 2017a. Suosituimmat nimet. https://verkkopalvelu.vrk.fi/nimipalvelu/nimipalvelu_etunimitop.asp?L=1 (7.1.2017.)
- Väestörekisterikeskuksen nimipalvelu 2017b. Etunimitilasto. https://verkkopalvelu.vrk.fi/nimipalvelu/nimipalvelu_etunimihaku.asp?L=1 (7.1.2017.)
- Väestörekisterikeskuksen nimipalvelu 2017c. Sukunimitilasto. https://verkkopalvelu.vrk.fi/nimipalvelu/nimipalvelu_sukunimihaku.asp?L=1 (7.1.2017.)

WESTERLUND, HEIDI 2016: Mitä larppaaminen on? <http://www.larp.fi/index.php/Main/Larppaaminen> (2.10.2016).

WONG, MIILI 2007: ”Sopivasti ainutlaatuinen, ei liian erikoinen”. *Harvinaisten etunimien nimenantoperusteet*. Pro gradu -tutkielma. Suomen kielen, informaatiotutkimuksen ja logopedian laitos.

LIITTEET

Liite 1. *Kymmenen Virran Maa* -liveroolipelin hahmot.

Johannes Virta

Juudit Virta

Urho Virta

Tarmo Virta

Helena Virta

Varpu Virta

Taisto Virta

Leena Virta, os. Lestijärvi

Veikko Virta

Matleena Virta

Ilona Virta, os. Virta, ent. Korkiakoski

Juulia Jalander, os. Virta

Kaarlo Jalander

Esteri Hellaakoski, os. Virta

Martti Hellaakoski

Aamu Koskelo, os. Virta

Risto Koskelo

Annastiina Petäjä

Iida Petäjä

Erik af Oxenstierna

Armas Niittypuro

Helmi Paju⁵

Hilja Rautio

Aino Ahvenvaara

⁵ Hahmon sukunimeä en voinut ottaa mukaan aineistoon (ks. luku 3.1.).

Liite 2. *Rakkauten kesä '67* -liveroolipelin hahmot.

Ilari Antero Harju

Reetta Vilja Mannermaa

Maria Teresa Lahtinen

Luukas Sakari Lahtinen

Elviira Aila Korpela

Matti Elias Partanen

Liisa Elina Lääveri

Jouni Kalevi Suistola

Arja Inkeri Suistola

Tuula Anneli Suistola

Kaija Vilhelmiina Värri

Seppo "Sepi" Untamo Juntunen

Niklas "Niilo" Olavi Karjalainen

Maija-Liisa "Maija" Hulkkonen

Aino Inkeri⁶ Huttunen

Kaisa Anneli Kivelä

Johannes Juhani Korhonen⁷

Reijo "Kurtti-Repe" Kurtti

Anita Elisabet Franzén

Vilho "Ville" Ilmari Mäkelä

Kalevi Tapani Mäkelä

Veikko "Veke" Olavi Hiltunen

Riitta "Riitu" Tuulikki Kallio

⁶ Hahmon toista nimeä en voinut ottaa mukaan aineistoon (ks. luku 3.1.).

⁷ Hahmon sukunimeä en voinut ottaa mukaan aineistoon (ks. luku 3.1.).

Liite 3. *Kortee, Lammi ja Voronova* -liveroolipelin hahmot.

Elias Emmanuel Kortee

Katariina Sandra Serafina Lammi

Vilma Elisa Enne (s. Vilma Elisaveta Jaakontytär Hietaranta)

Jenna Susanna Päätaalo

Susanna Seleena Rask

Laura Jenni Karoliina Tikka-Saari (os. Tikka)

Antti Matteus Linna

Minea Margietha Hallavaara

Tom Samuel Wolf

Marcus Abraham Kela

Antti Alexander Jaakonpoika Husso

Emilia "Emmy" Johanna Mikaela Sara

Maria Päivikki Saine

Alina Tinja Peppiina Kähtävä

Heli Karakorpi

Liite 4. Haastattelukysymykset.

- Kertokaa pelin maailmasta lyhyesti.
- Vaikuttiko pelin maailma nimeämiseen?
- Oliko nimeämisessä jotain yleisiä kaikkiin hahmoihin päteviä periaatteita?
- Välttikö nimeämisessä jotain?
- Mistä löysitte nimiä hahmoille?
- Vaikuttivatko hahmon piirteet tai juonet hahmon nimeen?
- Vaikuttiko nimen merkitys siihen, että millaiselle hahmolle se annettiin?
- Mietittekö nimien etymologioita hahmoja nimetessänne?